

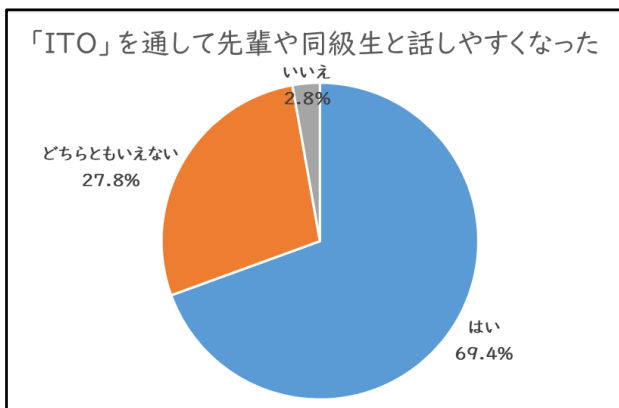
# 学科オリエンテーション【レクリエーション編】

令和8年4月8日(水) 南部商業高校デジタルクリエイト科

1年生から3年生まで、同じお題で笑い合うことで、先輩・後輩という立場を超えて「同じ学科の仲間」としての絆を深めるきっかけにしてほしい気持ちで今年はカードゲーム「ITO」を行いました。



## 1年生



### 【感想】

- 3年生が場を盛り上げようとたくさん喋ってくれたから緊張が解れた。
- 先輩たちの考え方や価値観の違いを感じることができました。
- 先輩との交流を通していろんな話を聞くことができたので先輩たちみたいになりたいと思う。
- 「ITO」のゲームを体験してみてとても面白かった。先輩たちともしゃべることができてよかった。

### 【先輩・後輩との「ITO」の感想】

- 先輩や後輩とのコミュニケーションをとることができた。
- 説明を聞いて少し理解できないところもあったけどやっていくにつれてどういったルールなのかを察して先輩や後輩も含めた全員で楽しくITOを楽しめることができました。
- 初めて後輩と協力できる機会になったので、積極性の大事さに気づけた。
- 自分と価値観などが違うので積極的に話したりした。
- 緊張したけど、先輩方が優しく話しかけたりしてくれたことで、接し方のコツをつかめた気がした。

## 2年生

### 【オリエンテーション全体の感想】

- オリエンテーションを経てコミュニケーションや協調性などが芽生えたと思ったので楽しかったです。
- 学校のことやデジタルクリエイト科のことがあまりわからなかったけど先輩のプレゼンなどを見てどんな場所なのとかをより深く知ることができました。
- とても参考になった話や失敗談も自分のことかのように思えたから気を付けるようにしたいです。
- 学校の雰囲気や先輩たち先生のやさしさなどが感じられました。
- 発表を通して、改めて自分の目標に向き合えた気がした。

### 【来年やってほしいこと】

- 先輩と後輩のアイスブレイクをもっと増やしてほしい。
- 一つ上の学年が何を1年間で学んだのかを少し教えてほしいです。
- 2、3年生との交流で人柄が知れるような遊びがあると嬉しいです。

価値観をつなぎ、夢を描く  
デジタルクリエイト科 始動!